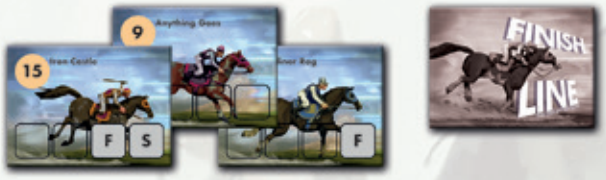
DAN GLIMNE
FINISH LINE
THE DICE ACTION GAME
500
QUEEN GAMES

Un jeu de dés et d'action par Dan Glimne, pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans

Quand les enjeux sont au plus haut et que les paris sont terminés, vous êtes prêts pour la course de votre vie! L'exaltation atteint des sommets dans ce jeu de dés astucieux sans plateau où vous devez prendre des risques mesurés, placer votre argent intelligemment et anticiper les actions des autres joueurs tout en pariant sur les courses de chevaux, une discipline connue comme "le sport des rois"!

MATÉRIEL

• **24 tuiles Cheval**



• **12 dés Course**

• **6 dés Chance**

• **4 paravents**

• **1 bloc de feuilles de score –**
Recto-verso:
Un côté en anglais
et un côté en allemand

• **5 dés Dernière ligne droite**

• **2 dés Argent**

• **2 dés Action**

• **1 livret de règles avec un récapitulatif des dés (voir page 8)**

MISE EN PLACE

1.) Prenez chacun une feuille du bloc de feuilles de score et un stylo (non fourni). Inscrivez votre nom en haut de la feuille. Au début de la partie, vous possédez 1000€ à "miser" lors de la première course!

2.) Prenez chacun un paravent.

3.) Placez la totalité des 27 dés au milieu de la table *(ou dans une boite adaptée que vous placez à cet endroit)* afin de constituer la **réserve** dans laquelle vous allez choisir les dés que vous allez lancer lors de votre tour.
(Lors des parties à 2 joueurs, mettez de côté 1 dé rouge, 1 dé jaune et 2 dés blancs.)

4.) Mélangez les 24 tuiles Cheval verso visible de façon à ce qu'elles soient placées dans un ordre aléatoire et formez une pile *(toujours verso visible)* que vous posez au milieu de la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE: LA PREMIÈRE COURSE

A) Quel chevaux sont en lice lors de la première course?

Révélez les 7 premières tuiles de la pile de tuiles Cheval et placez-les une par une au milieu de la table afin de former une ligne. Placez la première tuile que vous révélez tout à gauche puis la suivante à sa droite et ainsi de suite jusqu'à ce que les 7 tuiles soient posées. Notez ensuite tous sur votre feuille de score, sous la ligne "Course 1" les numéros des différents chevaux **en conservant le même ordre.**

Exemple:
La première tuile révélée est le numéro 8, la deuxième est le numéro 22, la troisième est le numéro 3 et ainsi de suite. Une fois que les sept tuiles ont été révélées et alignées, la ligne doit ressembler à l'exemple ci-dessus, avec le cheval numéro 20 en tête.

B) Comment parier avant la course?

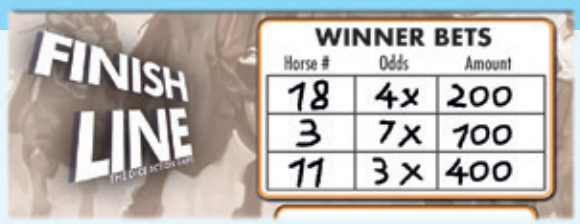
Avant toute chose, vous devez **étudier** les sept chevaux qui s'apprêtent à se lancer dans la course! Certains seront favoris *(F, voir page 5)* et certains seront des coureurs sûrs *(S, voir page 5)*. Ces derniers n'auront pas de risque d'être disqualifiés pendant la course. De plus, il est bien évidemment important de prendre en compte la position dans laquelle les chevaux démarrent la course, que ce soit en tête *(= le plus à droite)* ou à l'arrière *(= le plus à gauche)*. Plus un cheval commence la course en tête *(= vers la droite)* et plus il aura de chances de gagner.

En revanche, plus un cheval démarre en tête et plus sa **côte sera faible** - cet élément est indiqué par les chiffres 2x, 3x, 4x et ainsi de suite représentés sous la position de départ des différents chevaux sur votre feuille de score!

Il n'y a pas d'argent physique dans le jeu, vous devez inscrire vos gains et vos pertes sur votre feuille de score avec un stylo. Vous pouvez parier sur un cheval *(ou plusieurs)* gagnant **(Pari sur le gagnant)** ou sur deux chevaux qui termineront en première et deuxième position **(pari sur la position des chevaux)**.
Lors de la première course, vous ne pouvez pas miser plus de 1000€ au total!

Paris sur le gagnant:

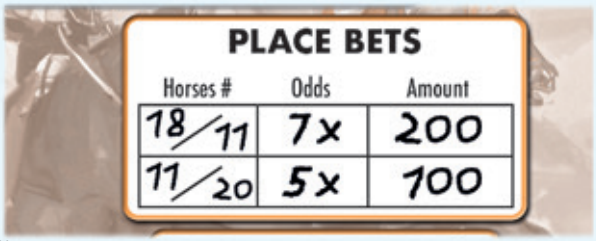
Lors de ce pari, vous devez écrire les numéros des chevaux qui sont selon vous les plus à même de remporter la course, ainsi que leurs côtes respectives et le montant que vous misez sur chacun d'entre eux. **Vous ne pouvez parier que par tranches de 100€** *(= 100, ou 200, ou 300, etc)* et sur un **maximum de trois chevaux**! Vous devez écrire vos paris **secrètement derrière votre paravent**.



Exemple:
Admettons que dans l'exemple précédent, vous avez choisi de parier 200€ sur le cheval #18, 100€ sur le cheval #3 et 400€ sur le cheval #11. Voila à quoi ressemblera votre feuille de score une fois que vous aurez inscrit ces paris ainsi que les côtes des différents chevaux.

Paris sur la position des chevaux:

Lors de ce pari, vous devez écrire la combinaison des deux chevaux qui selon vous arriveront en première et deuxième place de la course. *(L'ordre d'arrivée n'est pas important - si vous avez parié sur les chevaux #18 et #11 lors d'un pari sur la position des chevaux, vous gagnez que ce soit le cheval #18 qui arrive en premier et le cheval #11 en second ou l'inverse.)*
Les côtes totales sont calculées **en additionnant les côtes des** deux chevaux impliqués: 4x et 3x feront un total de 7x sur votre pari (nous vous rappelons qu'il s'agit d'un jeu et pas de la représentation exacte de la réalité). Vous n'avez le droit qu'à deux combinaisons différentes pour ce type de pari.



Exemple:
Admettons qu'avec la ligne de départ de l'exemple ci-dessus, vous avez décidé de miser sur la position des chevaux #18 et #11 ainsi que sur la position des chevaux #11 et #20! Voila à quoi ressemblera votre feuille de score dans cette situation.

Notez qu'après les deux exemples précédents vous avez misé un total de 1000€ lors de cette première course (paris sur le gagnant + paris sur la position des chevaux). Vous n'avez pas le droit de miser plus! (Mais vous pouvez miser moins si vous le souhaitez.)

Une fois que vous avez tous inscrit les paris que vous souhaitiez faire, il est temps de lancer la course.

Il est primordial que vous écriviez tous vos paris en secret derrière votre paravent afin qu'aucun de vos adversaires ne puisse voir sur quels chevaux vous misez! Vous ne montrez vos paris aux autres joueurs qu'une fois que la course est terminée.

C) Comment se déroule la course?

L'ordre de départ des chevaux pour la course est celui dans lequel vous avez placé les tuiles lors de la préparation de la course *(voir page 3)*. Vous allez maintenant devoir utiliser les dés disponibles afin d'établir votre stratégie et vos différentes tactiques et **de réarranger l'ordre des chevaux de nombreuses** fois au cours de la course. Une fois que le dernier dé disponible a été utilisé, **les deux chevaux qui se trouvent tout à droite de la ligne sont ceux qui terminent en première et deuxième position!**

I Placez les 27 dés (= la réserve) au centre de la table, à portée de main de tous les joueurs. Choisissez un premier joueur qui prend trois dés de la réserve et les lance. **Les dés choisis doivent obligatoirement être d'au moins deux couleurs différentes!**

II **Les dés Dernière ligne droite jaunes ne peuvent pas être utilisés tant que les chevaux ne sont pas entrés dans la dernière ligne droite** *(= quand il ne reste plus que sept dés ou moins dans la réserve ainsi que deux supplémentaires devant un joueur).*

III Le premier joueur étudie les différents dés de son lancer, choisit **un** des trois dés, **applique son effet** et passe les deux dés restants à son voisin de gauche.

IV Ce dernier choisit un autre dé de la réserve de façon à avoir de nouveau trois dés en main, les lance et choisit à son tour un des trois dés et applique son effet. Il passe ensuite les deux dés restants à son voisin de gauche et ainsi de suite autour de la table jusqu'à la fin de la course. **Tout au long de ces différentes étapes, les trois dés devant le joueur actif doivent obligatoirement être d'au moins deux couleurs différentes** *(tant que c'est possible: si vers la fin de la course il ne reste plus que des dés d'une seule couleur, vous pouvez tout de même les utiliser).*

V Notez que sur chaque tuile Cheval se trouvent des cases blanches **sur lesquelles vous pouvez placer les dés que vous venez de lancer** si les résultats obtenus vous le permettent. Certains des dés que vous placerez ainsi peuvent entrainer une modification de la position des chevaux!

C.1) Comment interpréter les résultats des dés?

Vous trouverez toutes les informations **sur les différents résultats possibles** en page 8 de ce livret. Certaines précisions vous seront aussi apportées ci-dessous.

C.2) Avancer une tuile Cheval *(= vers la droite)* en utilisant les dés blancs:

Si vous avez obtenu un fer à cheval sur un dé blanc et que vous choisissez de garder ce dé parmi les trois que vous avez lancés, **placez-le sur une tuile Cheval de votre choix**. Si un deuxième dé blanc avec un fer à cheval est posé sur la même tuile Cheval plus tard dans la partie (que ce soit par vous ou un autre joueur), **avancez immédiatement cette tuile d'une place** *(= vers la droite)*. Une fois que la tuile a été déplacée, retirez les deux dés blancs qui se trouvent dessus et mettez-les de côté; ils ne seront plus utilisés jusqu'à la fin de la course.

Exemple (avec seulement quatre chevaux):

Un dé blanc avec un fer à cheval a auparavant été placé sur le cheval #11 et voici la position actuelle des chevaux:

C'est maintenant à vous de lancer les trois dés: l'un d'entre eux est un dé blanc avec un fer à cheval. Vous choisissez ce dé et le placez sur le cheval #11, de façon à ce qu'il y ait maintenant deux dés sur cette tuile. Le cheval #11 est donc immédiatement avancé d'une place, comme illustré ci-dessous:

Une fois que vous avez déplacé le cheval, retirez les deux dés blancs du jeu jusqu'à la fin de la course. Passez ensuite les deux dés restants de votre lancer à votre voisin de gauche.

C.3) Avancez les favoris (F):

Sur certains chevaux, vous pouvez voir la lettre **F** *(= favoris)*. Si vous placez **un** dé blanc avec un symbole fer à cheval sur un de ces chevaux, il avance **immédiatement** d'une place *(= vers la droite)*, comme si vous aviez placé deux dés blancs comme expliqué précédemment. Un favori est donc plus facile à avancer sur la ligne, ce dont vous devez tenir compte lorsque vous placez vos paris! Une fois que le favori a été déplacé, retirez le dé blanc du jeu comme d'ordinaire.

C.4) Avancer à l'aide d'un dé rouge:

Si vous obtenez un double fer à cheval avec un dé Chance rouge et que vous choisissez de l'utiliser, vous pouvez le placer sur la tuile Cheval de votre choix et **immédiatement** avancer ce cheval d'une place. Retirez ensuite le dé rouge du jeu jusqu'à la fin de la course.

S'il y a un autre dé (ou plusieurs) sur la tuile que vous venez de déplacer *(peu importe sa couleur)*, **laissez** le dé sur la tuile Cheval après l'avoir avancée à l'aide du dé rouge avec le double fer à cheval.

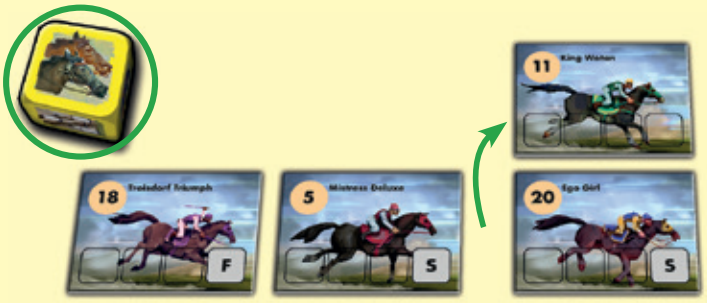
C.5) Les coureurs sûrs (S):

Sur certains chevaux, vous pouvez voir la lettre **S** (= coureur sûr); Vous ne pouvez **PAS** placer un dé rouge avec un fouet sur ces chevaux et vous ne pouvez **PAS** prendre un dé blanc avec un fer à cheval sur un coureur sûr et le déplacer sur un autre cheval lorsque vous utilisez l'action Changement de rythme.

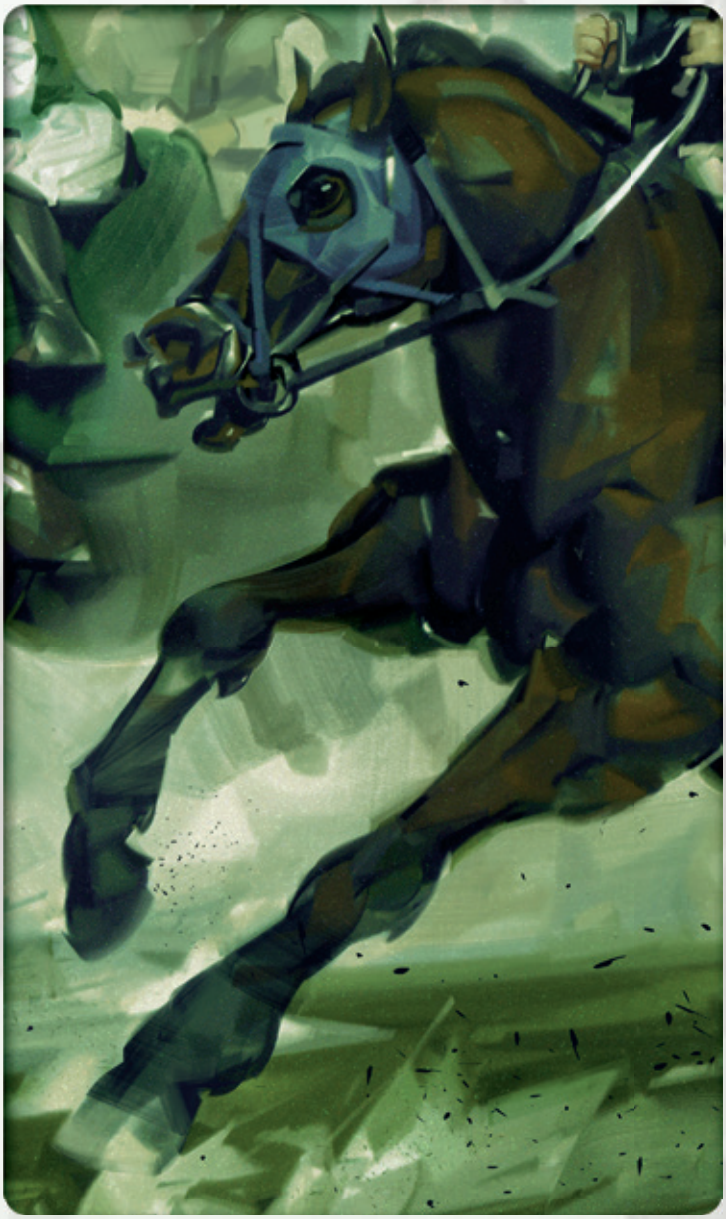
C.6) “Egalité parfaite” avec un dé blanc:

Si vous obtenez ce résultat avec un des dés jaunes *(**et** que ce **n’est pas** encore arrivé pendant la course en cours)* et que vous choisissez de garder ce dé, déplacez le cheval **qui se trouve actuellement en deuxième position** de façon à ce qu’il soit à égalité avec le premier *(vous le placez au-dessus de ce dernier)*, comme représenté dans *l’exemple ci-contre*. Si un des deux chevaux à égalité est avancé pendant la suite de la course grâce à un autre dé posé dessus, placez la tuile concernée devant l’autre comme d’ordinaire et les chevaux ne sont plus à égalité.

Deux chevaux à égalité sont considérés comme partageant UNE SEULE et même position pendant la course. Si *dans l’exemple ci-contre*, deux dés blancs avec un fer à cheval ou un dé rouge avec un double fer à cheval sont placés sur le cheval #5, il sera déplacé devant les chevaux #11 et #20 et prendra la tête. Autre règle importante, dans un cas comme celui-ci, le cheval qui se trouve au-dessus de l’autre *(le #11 dans ce cas)* **recule** et est placé directement après le cheval qui se trouve en-dessous *(#20)*.



En revanche si les deux chevaux sont toujours en tête à la première place lorsque la course se termine, vous devrez déterminer le résultat grâce à une “photo sur la ligne d’arrivée”: Lancez six dés blancs pour le premier cheval et six autres dés blancs pour le second. Celui qui obtient le plus grand nombre de fers à cheval l’emporte. *(En cas d’égalité, relancez les dés jusqu’à ce qu’il y ait un gagnant)*.



C.7) Vous n’avez obtenu que des faces blanches lors de votre tour?

Un tel résultat n’est pas courant mais peut se produire si vous lancez une combinaison de dés blanc/rouge/vert. Si cela arrive, vous ne faites rien lors de votre tour mais vous mettez tout de même un dé de côté et passez les deux dés restants à votre voisin de gauche.

Note: Le symbole “Finish line” sur les dés blancs compte comme une face blanche!

C.8) Votre lancer ne vous plaît pas?

Vous pouvez choisir de ne rien faire après votre lancer, et ce peu importe les résultats de vos trois dés. Si vous prenez cette option, vous ne faites rien lors de votre tour mais vous mettez tout de même un dé de côté et passez les deux dés restants à votre voisin de gauche.

C.9) Quand la course se termine-t-elle?

La course est finie lorsqu’un des joueurs prend le dernier dé de la réserve, le lance comme d’ordinaire puis choisit un des dés et laisse les deux autres “inutilisés”. La ligne d’arrivée a maintenant été atteinte *(sauf si un joueur possède un dé noir avec un fer à cheval, auquel cas il a une action supplémentaire)*.

Écrivez maintenant tous le résultat de la course sur vos feuilles de score. Prenons le résultat de *l’exemple ci-contre*: #11 est en tête, suivi par #5, #20 et #18.

C.10) Additionner vos gains et vos pertes:

Vous devez maintenant révéler votre feuille de score aux autres joueurs et commencer à calculer vos résultats.

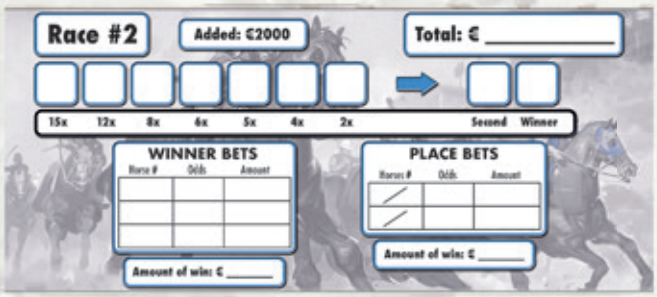
Exemple:
Puisque le cheval #11 a gagné dans l'exemple précédent et que vous aviez parié 400€ dessus avec une côte de 3x, vous gagnez 1200€; (Vos paris sur les chevaux #18 et #3 gagnants sont bien entendu perdants). Malheureusement aucun de vos paris sur la position des chevaux n'est gagnant puisque c'est le cheval #05 qui est arrivé second au lieu du #18 ou du #20, ce qui vous aurait rapporté beaucoup plus d'argent!

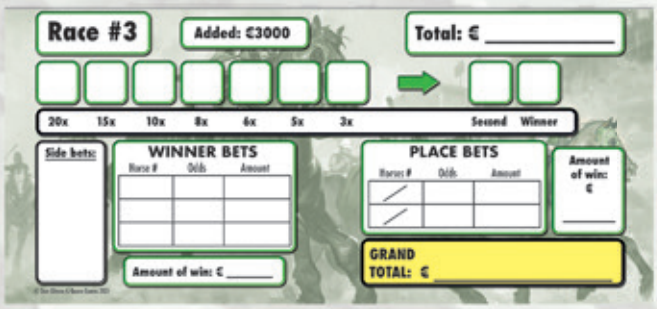
Le résultat que vous inscrivez sur votre feuille de score est donc le suivant:

Puisque vous aviez parié tout votre capital de 1000€ (vous auriez eu le droit de parier moins si vous le souhaitiez), votre nouveau capital est désormais de 1200+0=1200€. Si le cheval #18 était arrivé second, vous auriez désormais 1200+1400=2600€ au total...

DÉROULEMENT DE LA PARTIE: LA DEUXIÈME ET LA TROISIÈME COURSE

Avant le début de la deuxième course, vous touchez 2000€ à ajouter à votre capital! Si on reprend l'exemple précédent, vous devriez écrire 3200€ dans la case Total *(bleue)* avant la deuxième course. Cette course se déroule exactement comme la première: piochez sept nouveaux chevaux de la pile et formez une ligne de gauche à droite. Écrivez tous l'ordre de départ, étudiez les chevaux, placez vos paris en secret derrière vos paravents *(en continuant l'exemple précédent, vous pouvez parier autant que vous le souhaitez dans la limite de vos 3200€)* puis recouvrez votre feuille de score afin que vos mises ne soient pas visibles. Placez une nouvelle fois les 27 dés dans la réserve. Le premier joueur est désormais celui qui a le plus d'argent après la première course *(en cas d'égalité, c'est le joueur qui se trouve le plus près du précédent premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre).*





Une fois la deuxième course terminée, calculez vos pertes et vos gains comme expliqué précédemment puis vous recevez 3000€ supplémentaires à ajouter à votre capital pour la troisième et dernière course. Cette dernière se déroule comme les deux précédentes, avec une fois encore sept nouveaux chevaux. *(De cette façon, il y aura toujours trois chevaux par partie qui ne participeront à aucune course.)* Le premier joueur de la troisième course est celui qui a le plus d'argent après la deuxième *(en cas d'égalité, c'est le joueur qui se trouve le plus près du précédent premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre).*

FIN DE PARTIE

La partie s'achève à la fin de la troisième course. Lorsque vous calculez votre Grand Total, n'oubliez pas de prendre en compte les paris latéraux (voir page 9). Le joueur avec le plus d'argent sur sa feuille de score, sous la case Grand Total en bas, est déclaré vainqueur! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Astuces de l'auteur:
Soyez très attentifs pendant les courses aux chevaux que vos adversaires semblent essayer de favoriser lorsqu'ils réarrangent les tuiles, et décidez si vous souhaitez leur mettre des bâtons dans les roues ou au contraire coopérer. Une grande partie du jeu consiste à deviner les paris des autres joueurs et à faire en sorte qu'ils servent vos intérêts! Et cela vous intéressera peut-être également de savoir que la somme maximum que vous pouvez en théorie accumuler pendant une partie est de 20 millions d'euros...

est. 1989 QUEEN GAMES

© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

RÉCAPITULATIF DES RÉSULTATS DES DIFFÉRENTS DÉS

Symbole Finish line – il compte comme une face blanche et rien ne se passe.

Fer à cheval – placez ce dé avec cette face visible, sur n'importe quelle tuile Cheval de votre choix. Si un autre dé identique se trouve déjà sur la tuile choisie ou si le cheval est un favori (F) avancez **immédiatement** cette tuile d'UNE place puis retirez le(s) dé(s) blanc(s) du jeu pour la fin de la course. *(Les éventuels dés rouge et/ou vert qui se trouvent sur la tuile restent par contre en place.)* Vous pouvez si vous le souhaitez placer ce dé blanc sur le cheval de tête, en prévision.

Face blanche du dé vert – rien ne se passe.

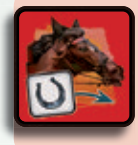
Outsider *(1000, 2000 ou 3000 euros)* **–** placez ce dé sur une tuile Cheval de votre choix. Si le cheval en question remporte la course, tous les joueurs qui ont parié sur **sa victoire** reçoivent le montant indiqué sur le dé comme bonus. Tous ceux qui ont **fait un pari** sur la position de ce cheval reçoivent la moitié de la somme indiquée sur le dé s'il arrive en première ou en seconde place. Il ne peut y avoir qu'**un seul** dé vert par cheval.

Paris latéraux – Le tour du joueur après vous dans l'ordre de jeu est ignoré et ce dernier doit en plus vous payer 500€ suite à un pari latéral *(notez cette somme dans la case spéciale de votre feuille de score en inscrivant +500 sur votre feuille et -500 sur la sienne)*. Vous devrez tous les deux tenir compte de cette somme à la fin de la partie!

Action supplémentaire – Placez ce dé devant vous et laissez-le à cet endroit. Une fois que la course en cours est terminée, vous avez une action supplémentaire et vous pouvez placer ce dé sur n'importe quelle tuile Cheval de votre choix. L'effet est le même que lorsque vous placez un dé blanc avec un fer à cheval.
Si vous êtes plusieurs à posséder ce dé, vous jouez en respectant l'ordre de jeu.

Disqualifié! – placez ce dé sur une tuile Cheval de votre choix. Ce cheval est immédiatement disqualifié pour comportement inapproprié pendant la course et la tuile est retirée du jeu. **Les dés qui se trouvent sur cette tuile sont également retirés du jeu.** Vous **ne** pouvez **PAS** placer ce dé sur un coureur sûr *(S)*!

Astuce – prenez deux dés qui ont déjà été utilisés et que vous avez retirés du jeu et remettez-les dans la réserve où vous pourrez de nouveau les utiliser lors des tours suivants!



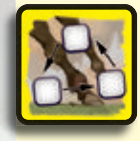
Changement de rythme – déplacez un dé blanc avec un fer à cheval de la tuile Cheval où il se trouve vers une autre tuile Cheval de votre choix.
*Note: Vous **ne** pouvez **pas** prendre un dé blanc qui se trouve sur un Coureur sûr (S).*

Fouet – le jockey reçoit un avertissement pour avoir fouetté son cheval. Placez ce dé sur une tuile Cheval de votre choix *(mais **pas** sur un coureur sûr (S)!)*. Si un deuxième dé identique est plus tard placé sur le même cheval, ce dernier est immédiatement disqualifié et la tuile + **tous** les dés placés dessus sont retirés du jeu!

Face blanche du dé rouge – rien ne se passe.

Double fer à cheval – placez ce dé sur une tuile Cheval de votre choix et avancez immédiatement cette tuile **d'une** place, puis retirez le dé rouge du jeu. S'il y a un ou plusieurs autres dés sur cette tuile, ils restent en place.

Casque – avancez une tuile Cheval de votre choix de **DEUX** places, mais **seulement** si le cheval est un favori *(F)* où s'il y a déjà un dé blanc avec un fer à cheval sur la tuile. *(Si ce n'est pas le cas, vous n'avez pas le droit de placer un dé jaune avec ce résultat sur la tuile).*
Si le cheval que vous choisissez est en deuxième position, vous ne le déplacez que **d'une** place de façon à ce qu'il soit en tête. Une fois que vous avez avancé le cheval, retirez le dé jaune du jeu *(ainsi que le dé blanc s'il y en a)*. Vous **ne** pouvez **pas** placer de dé jaune avec un casque sur le cheval qui est actuellement en tête.



Interférence – choisissez trois tuiles **adjacentes les unes aux autres** et réarrangez-les dans **l'ordre de votre choix**. Les dés présents sur ces tuiles restent en place. Vous pouvez sélectionner deux tuiles qui sont à égalité parfaite et de ce fait casser l'égalité, mais vous **ne pouvez pas créer** une égalité avec ce dé!

Egalité parfaite – le cheval actuellement situé en deuxième position avance de façon à être à égalité avec le cheval en tête! Ce résultat du dé jaune ne peut être utilisé qu'**UNE SEULE FOIS** par course. Une fois qu'il a été utilisé et que vous obtenez de nouveau ce résultat, considérez-le comme une face blanche. Si les deux chevaux sont toujours à égalité à la fin de la course, vous devez les départager à l'aide d'une "photo sur la ligne d'arrivée" - *voir page 6.*

Perte de vitesse – choisissez une tuile Cheval et reculez-la immédiatement **de deux places**.
Retirez également les éventuels dés placés sur cette tuile et mettez-les de côté jusqu'à la fin de la course.
Vous **ne** pouvez **pas** choisir une tuile qui est en dernière ou en avant-dernière position.

Assurez vous que les dés placés sur les tuiles Cheval ne recouvrent PAS une lettre F ou S!